

科目名	CC概論B							年度	2025
英語科目名								学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 2年次	必／選	選1	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	内田 央		教員の実務経験		有	実務経験の職種		映像クリエイター	
【科目の目的】 この授業は、ゲームデザインの高度な側面に焦点を当て、実践的なデザインスキルと業界知識の拡充を目指します。ポートフォリオ開発、ブロックデザイン、ロゴデザイン、アイテムデザイン、そしてUI/UXデザインの各側面を通じて、学生は自らのデザイン能力を洗練させ、プロフェッショナルなゲームクリエイターとしてのキャリアを形成するための基盤を築きます。									
【科目の概要】 ゲーム制作の構想や企画、デザイン、制作手法などを学びます。									
【到達目標】 A. ポートフォリオ開発：プロフェッショナルなポートフォリオを構築し、自身のデザイン能力と個性を効果的にアピールする。 B. ブロックデザイン理解：ゲーム内でのブロックデザインの重要性と応用方法を理解し、創造的なゲーム環境を構築する。 C. ロゴデザインスキル：ブランドアイデンティティを強化するロゴデザインの原則を習得し、実践的な応用力を発揮する。 D. アイテムデザイン能力：ゲーム内アイテムのデザインとユーザー体験への影響を理解し、革新的なアイテムを創造する。 E. UI/UXデザインの専門知識：効果的なUI/UXデザインの原則を習得し、ユーザー中心のゲームデザインを実践する。									
【授業の注意点】 授業では、理論だけでなく実践的な応用にも重点を置き、積極的な実践と実験を行うこと。 ポートフォリオ開発には、個々の作品の質だけでなく、その提示方法にも注意を払うこと。 デザインプロジェクトでは、創造性と同時に業界標準とプロフェッショナルな品質を目指すこと。 各デザイン分野のトレンドと技術の進化を追い、常に新しい知識と技術を取り入れる姿勢を持つこと。 チームワークと個人ワークのバランスを取り、相互フィードバックと自己評価を通じて学習を深めること。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	ポートフォリオが高度に洗練されており、個性とプロフェッショナルリズムを見事に表現している。	ポートフォリオは効果的に構成されており、良質な作品を適切に展示している。	ポートフォリオは基本的な要件を満たしているが、更なる洗練が必要。	ポートフォリオには潜在的な価値はあるが、構成やプレゼンテーションに改善の余地がある。	ポートフォリオの基本的な要件を満たしておらず、大幅な見直しが必要。				
到達目標 B	ブロックデザインの応用が創造的で洗練されており、ゲーム環境に深みを与えている。	効果的なブロックデザインを実践し、ゲーム環境に良質な寄与をしている。	基本的なブロックデザインは理解しているが、応用には工夫が求められる。	ブロックデザインの基本は把握しているが、創造性や応用力に欠ける。	ブロックデザインの理解が不十分で、基本的な応用も困難。				
到達目標 C	ロゴデザインが非常に創造的でブランドアイデンティティを強化するレベルである。	良質なロゴデザインを実践し、ブランドの特性を適切に表現している。	ロゴデザインの基本は習得しているが、更なる創造性が求められる。	基本的なロゴデザインのスキルはあるが、ブランドアイデンティティへの貢献には限界がある。	ロゴデザインの基本原則を理解しておらず、実践的なスキルが不足している。				
到達目標 D	アイテムデザインが非常に独創的で、ユーザー体験を大きく向上させている。	効果的なアイテムデザインを実践し、ゲーム体験に良い影響を与えている。	アイテムデザインの基本原則は理解しているが、より独創性が求められる。	アイテムデザインの基本技術はあるが、応用力やユーザー体験への影響が限定的。	アイテムデザインの基本原則の理解不足と実践スキルの欠如。				

到達目標 E		UI/UXデザインが高度にユーザー中心であり、顕著なユーザー体験の向上を実現している。	効果的なUI/UXデザインを実践し、良好なユーザー体験を提供している。		UI/UXデザインの基本原則は習得しているが、より高度なユーザー体験の提供には至っていない。	UI/UXデザインの基本技術はあるが、ユーザー中心の設計への応用が不十分。 レベル1（要努力）：	UI/UXデザインの基本原則の理解不足と実践的応用の欠如。	
【教科書】								
参考書・参考資料等は授業中に指示する								
【参考資料】								
【成績の評価方法・評価基準】								
授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。								
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。								
科目名		CC概論B					年度	2025
英語表記							学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル		評価方法	自己評価
1	ポートフォリオ1	ポートフォリオの基本構成と重要性について理解し、自身のスキルと作品を効果的に展示する方法を学ぶ。ポートフォリオ作成の初期段階で、自己紹介や個人のスタイルを反映させる手法を探求する。		ポートフォリオの基本要素と構成方法の紹介。	ポートフォリオの基本構成と展示手法を理解し、適用する。			
				自己紹介と個人のデザインスタイルを表現するテクニック。	個人のスキルとスタイルを効果的に表現する能力を習得する。			
				デジタルおよびプリント形式のポートフォリオの作成基礎。	プロフェッショナルなポートフォリオ作成の初歩をマスターする。			
2	ポートフォリオ2	ポートフォリオの進化と改善に焦点を当て、より洗練された作品の選択と展示方法を学ぶ。個々の作品の質とポートフォリオ全体のコヒーレンスを高め、プロフェッショナルなプレゼンテーション能力を習得する。		高度なポートフォリオデザインとプレゼンテーション技術。	ポートフォリオの洗練とプロフェッショナルなプレゼンテーション技術を習得する。			
				作品選定の戦略とポートフォリオの説得力を高める方法。	効果的な作品選択と展示方法で自己のキャリアを強化する。			
				ポートフォリオのフィードバックと改善プロセス。	批評を活用してポートフォリオの質を継続的に向上させる。			
3	ブロックデザイン	ブロックデザインの基本的な概念と応用技術を学び、ゲーム内でのブロックの利用方法とデザインの		ブロックデザインの基礎原則と応用。	ブロックデザインの基本と応用技術を習得する。			
				ゲーム環境におけるブロックの効果的な配置と利用。	ゲーム内でのブロックの効果的な使用方法を理解し、適用する。			

		里要性を理解する。		ブロックデザインの実例研究と分析。	実際のゲーム例を分析し、ブロックデザインの知識を深める。		
4	ロゴデザイン レクチャー	ロゴデザインの基本原則とクリエイティブなデザインプロセスを学び、ゲームタイトルや企業ブランドに適したロゴの作成技術を習得する。		ロゴデザインの基本原則とプロセス。	ロゴデザインの基礎理論と実践方法を理解する。		
				ブランドアイデンティティとロゴの関連性。	ブランドアイデンティティとロゴの相互関係を把握し、デザインに反映する。		
				効果的なロゴデザインの実例とケーススタディ。	効果的なロゴデザインの例を分析し、自身の作品に応用する。		
5	ロゴデザイン 個人ワーク	個人のプロジェクトを通じてレクチャーで得た知識と技術を実践し、創造性と技術力を高める。		個人でレクチャーで得た知識と技術の実践	実践を通じてデザインスキルを強化する		
				デザインプロセスのドキュメント作成	デザインプロセスの記録と分析能力を養う		
				自己評価とフィードバックの準備	自己評価とフィードバックを活用するスキルを習得する		
6	ロゴデザイン グループワーク	チームでの協働を経験し、コミュニケーションと協力を通じて理解度や解像度をより高める。		チームでのデザインプロジェクト	チームワークを通じて協力的なデザインを体験する		
				アイデアのブレインストーミングと協力的デザイン	ブレインストーミングと共同作業の技術を習得する		
				各チームのデザインプレゼンテーションとフィードバック	プレゼンテーションとフィードバックを通じてコミュニケーション能力を強化する		
7	ロゴデザイン 講評会	提出された作品に対するフィードバックを受け、デザインの改善点を理解し、批評能力を養う。		提出された作品の講評	批評を通じてデザインの見識を深める		
				優れたデザイン要素と改善点の指摘	改善点と優れた要素の識別能力を養う		
				グループディスカッションと相互評価	相互評価を通じて客観的な視点を育成する		
8	アイテムデザイン レクチャー	ゲーム内アイテムのデザイン原則とプロセスを学び、実際のゲーム開発におけるアイテムデザインの重要性と応用方法を理解する。		ゲームアイテムデザインの基本原則。	ゲームアイテムのデザインと開発に関する基本知識を習得する。		
				ユーザー体験とアイテムデザインの相互作用。	ユーザー体験を高めるアイテムデザインの技術を理解し、適用する。		
				ユニークなアイテムデザインの作成方法と例。	独創的なアイテムをデザインし、ゲーム内での役割と価値を生み出す。		
9	アイテムデザイン 個人ワーク	個人のプロジェクトを通じてレクチャーで得た知識と技術を実践し、創造性と技術力を高める。		個人でレクチャーで得た知識と技術の実践	実践を通じてデザインスキルを強化する		
				デザインプロセスのドキュメント作成	デザインプロセスの記録と分析能力を養う		
				自己評価とフィードバックの準備	自己評価とフィードバックを活用するスキルを習得する		
10	アイテムデザイン グループワーク	チームでの協働を経験し、コミュニケーションと協力を通じて理解度や解像度を		チームでのデザインプロジェクト	チームワークを通じて協力的なデザインを体験する		
				アイデアのブレインストーミングと協力的デザイン	ブレインストーミングと共同作業の技術を習得する		

		より高める。		各チームのデザインプレゼンテーションとフィードバック	プレゼンテーションとフィードバックを通じてコミュニケーション能力を強化する		
11	アイテムデザイン 講評会	提出された作品に対するフィードバックを受け、デザインの改善点を理解し、批評能力を養う。		提出された作品の講評	批評を通じてデザインの見識を深める		
				優れたデザイン要素と改善点の指摘	改善点と優れた要素の識別能力を養う		
				グループディスカッションと相互評価	相互評価を通じて客観的な視点を育成する		
12	UI/UXデザイン レクチャー	ゲームのUI/UXデザインの基礎とユーザー体験を向上させるためのデザイン技術を学び、効果的なUI/UXの計画と実装方法を習得する。		UI/UXデザインの基本原則とユーザー中心設計。	UI/UXデザインの基本知識とユーザー中心の設計方法を習得する。		
				ゲーム内での効果的なUI/UXの計画と実装。	ゲーム内での効果的なUI/UXデザインの計画と実装能力を身につける。		
				現代のゲームにおけるUI/UXデザインのトレンドと事例研究	最新のトレンドを理解し、実際のゲームデザインに応用する。		
13	UI/UXデザイン 個人ワーク	個人のプロジェクトを通じてレクチャーで得た知識と技術を実践し、創造性と技術力を高める。		個人でレクチャーで得た知識と技術の実践	実践を通じてデザインスキルを強化する		
				デザインプロセスのドキュメント作成	デザインプロセスの記録と分析能力を養う		
				自己評価とフィードバックの準備	自己評価とフィードバックを活用するスキルを習得する		
14	UI/UXデザイン グループワーク	チームでの協働を経験し、コミュニケーションと協力を通じて理解度や解像度をより高める。		チームでのデザインプロジェクト	チームワークを通じて協力的なデザインを体験する		
				アイデアのブレインストーミングと協力的デザイン	ブレインストーミングと共同作業の技術を習得する		
				各チームのデザインプレゼンテーションとフィードバック	プレゼンテーションとフィードバックを通じてコミュニケーション能力を強化する		
15	UI/UXデザイン 講評会	提出された作品に対するフィードバックを受け、デザインの改善点を理解し、批評能力を養う。		提出された作品の講評	批評を通じてデザインの見識を深める		
				優れたデザイン要素と改善点の指摘	改善点と優れた要素の識別能力を養う		
				グループディスカッションと相互評価	相互評価を通じて客観的な視点を育成する		
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他							
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった							
備考 等							